

**SUSUNAN PENGURUS JURNAL S-2 UPY**

**Pelindung**

Rektor Universitas PGRI Yogyakarta

**Penanggungjawab**

Direktur Program Pascasarjana  
Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

**Penyunting Ahli**

Prof. Azmi, M.Sc., P.hD (Universitas Negeri Padang)  
Prof. Dr. Muh. Syamsul Thalib, M.Si. (Universitas Negeri Makasar)  
Prof. Dr. Djoko Suryo (Universitas PGRI Yogyakarta)  
Prof. Dr. Samsi Haryanto, M.Pd. (Universitas Negeri Surakarta)  
Prof. Dr. Buchory MS., M.Pd. (Universitas PGRI Yogyakarta)

**Pimpinan Redaksi**

Drs. John. Sabari, M.Si.

**Anggota**

Dr. Salamah, M.Pd.  
Okti Purwaningsih, M.P.

**Sekretaris Redaksi**

Sumardi, S.Pd.

**Penerbit**

Program Pascasarjana  
Universitas PGRI Yogyakarta  
Alamat Penerbit  
Gedung A Lantai III  
Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta, Telp. 0274-376808

Frekuensi terbit satu tahun dua kali (bulan Maret dan September)  
Terbit pertama Maret 2010

Penyunting mengundang para akademisi, praktisi, dan orang-orang yang memiliki komitmen serta minat besar terhadap masalah-masalah ilmu sosial untuk mengirimkan tulisan/artikelnya guna dipublikasikan dalam jurnal ini.

- Suliyanto. 2006. *Pelatihan Analisis Data untuk Dosen Manajemen*. Purwokerto: Laboratorium Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Jenderal Soedirman.
- Sri Esti Wuryani Djiwandono. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tom Warger, EduServe, and Gregory Dobbin. 2009. *Learning Environments: Where Space, Technology, and Culture Converge*. Educause.
- Undang-Undang. 2003. *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wahid Sulaiman. 2004. *Analisis Regresi Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi Offset.

**UPAYA PENINGKATAN KARAKTER SISWA DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI METODE BERMAIN PERAN KELAS V SD N PRIGELAN KABUPATEN PURWOREJO TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Dian Prihatinningsih dan Buchory MS

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter siswa kelas V dalam pembelajaran IPS di SD N Prigelan, Kabupaten Purworejo tahun 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 22 siswa. Penelitian ini terfokus pada peningkatan karakter siswa kelas V. Rancangan penelitian melibatkan kepala sekolah, guru SDN Prigelan dan peneliti. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif. Analisa data dilakukan dengan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan karakter siswa melalui metode bermain peran dalam pembelajaran IPS. Peningkatan karakter siswa pada setiap siklus dideskripsikan sebagai berikut: a) karakter tanggung jawab mengalami peningkatan dari rerata 3,4% pada pra siklus meningkat menjadi 31,8% pada siklus I dan 92,0% pada siklus II. b) Karakter disiplin mengalami peningkatan dari rerata 25% pada pra siklus meningkat menjadi 53,4% pada siklus I dan 95,5% pada siklus II. c) Karakter kerjasama mengalami peningkatan dari rerata 1,1% pada pra siklus meningkat menjadi 12,5% pada siklus I dan 97,7% pada siklus II. d) Karakter toleransi mengalami peningkatan dari rerata 4,5% pada pra siklus meningkat menjadi 19,3% pada siklus I dan 92,0% pada siklus II. e) Karakter cinta tanah air mengalami peningkatan dari rerata 0,0% pada pra siklus meningkat menjadi 22,7% pada siklus I dan 100% pada siklus II.

Kata kunci: karakter, metode bermain peran, pembelajaran IPS

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang ini terlihat adanya kemunduran nilai-nilai budaya dan karakter bangsa. Kemajuan teknologi ternyata tidak hanya berdampak positif, akan tetapi ada pula dampak negatifnya. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat, telah menimbulkan transformasi budaya yang sangat cepat. Pada akhirnya, bangsa yang tidak kuat dalam memegang teguh nilai-nilai budayanya, boleh jadi akan kehilangan eksistensi diri sebagai sebuah bangsa. Seperti yang sedang dialami oleh bangsa kita, sebagian anak bangsa telah mengalami krisis karakter. Lebih tepatnya, kehidupan masyarakat Indonesia telah menunjukkan adanya degradasi atau demoralisasi dalam pembentukan karakter dan kepribadian Pancasila.

Karakter menurut Hornby & Parnwell dalam Tafsir (2012; 11) adalah kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama atau reputasi. Menurut Kertajaya dalam Tafsir (2012; 11) karakter adalah "ciri khas" yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut adalah 'asli' dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut dan merupakan "mesin" pendorong bagaimana seorang bertindak, bersikap, berujar, dan merespon sesuatu.

Proses degradasi nilai dan moral tersebut telah mengalami proses yang lama hingga memunculkan karakter manusia Indonesia yang cenderung memiliki nilai-nilai yang mengagungkan dan mengukur keberhasilan seseorang dari aspek kebendaan. Alternatif yang lain banyak dikemukakan untuk mengatasi, paling tidak mengurangi, masalah budaya dan karakter bangsa yang dibicarakan itu adalah pendidikan. Memang diakui bahwa hasil dari pendidikan akan terlihat dampaknya dalam waktu yang tidak segera tetapi memiliki daya tahan dan dampak yang kuat di masyarakat. Di samping itu, sudah seharusnya saat ini paradigma pendidikan nasional kita lebih didasarkan pada akar kebudayaan nasional yang bersumber pada kearifan-kearifan lokal (*local wisdom*), dimana nilai-nilai budaya, adat istiadat, moral, dan budi pekerti yang berkembang di masyarakat merupakan sumber inspirasinya.

Nilai-nilai dan moral Pancasila sebagai inti atau *core values* dari pembentukan karakter Pancasila dan juga sebagai ciri sebuah bangsa yang telah dianut selama ini sedikit demi sedikit mulai ditinggalkan dan hanya dijadikan slogan semata. Proses degradasi nilai dan moral tersebut telah mengalami proses yang lama hingga memunculkan karakter manusia Indonesia yang cenderung memiliki nilai-nilai yang mengagungkan dan mengukur keberhasilan seseorang dari aspek kebendaan. Proses degradasi ini juga telah merebak di SDN Prigelan. Hal ini dibuktikan dengan menurunnya tata krama, etika, kejujuran, kerjasama, toleransi, kedisiplinan, kreativitas, dan sebagainya. Mengacu adanya krisis karakter tersebut, maka perlu adanya strategi baru dalam pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Salah satu strategi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

Dengan metode *role playing* diharapkan dalam diri peserta didik akan terjadi peningkatan, baik pengetahuan maupun keterampilan dalam memainkan peran yang diharapkan akan meningkatkan karakter peserta didik serta dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, juga akan membangkitkan semangat belajar peserta didik karena masing-masing anak didik diberi peran tokoh yang terdapat dalam suatu cerita. Sehingga peserta didik akan lebih memahami dan menghayati arti peristiwa yang terjadi sesuai dengan peran dan tanggungjawabnya.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka peneliti termotivasi untuk berupaya meningkatkan karakter siswa dalam pembelajaran IPS melalui metode bermain peran kelas V SDN Prigelan Kabupaten Purworejo.

## LANDASANTEORI

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas

sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. interaksi seseorang dengan orang lain menumbuhkan karakter masyarakat dan karakter bangsa.

Hidayatullah (2010:13) mengemukakan bahwa karakter adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang menjadi pendorong dan penggerak, serta yang membedakan dengan individu lain. Dengan demikian, dapat dikemukakan juga bahwa karakter pendidik adalah kualitas mental atau kekuatan moral, akhlak atau budi pekerti yang merupakan kepribadian khusus yang harus melekat pada pendidik dan yang menjadi pendorong dan penggerak dalam melakukan sesuatu.

Lickona dalam Muslich (2011:133) menekankan pentingnya tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*), yaitu moral *knowing* atau pengetahuan tentang moral, moral *feeling* atau perasaan tentang moral, dan moral *action* atau perbuatan moral.

Menurut Kusuma dalam Zubaedi (2011:19) pendidikan karakter merupakan dinamika pengembangan kemampuan yang berkesinambungan dalam diri manusia untuk mengadakan internalisasi nilai-nilai sehingga menghasilkan disposisi aktif, stabil dalam diri individu. Dinamika ini membuat pertumbuhan individu menjadi semakin utuh. Unsur-unsur ini menjadi dimensi yang menjiwai proses formasi setiap individu.

Pada intinya, tujuan dari pendidikan karakter menurut Zuriah dalam Noor (2012:40) dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Anak memahami nilai-nilai budi pekerti di lingkungan keluarga, lokal, nasional, dan internasional melalui adat istiadat, hukum, undang-undang, dan tatanan antar bangsa.
- 2) Anak mampu mengembangkan watak atau tabiatnya secara konsisten dalam mengambil keputusan budi pekerti di tengah-tengah rumitnya kehidupan bermasyarakat saat ini.
- 3) Anak mampu menghadapi masalah nyata dalam masyarakat secara rasional bagi pengambilan keputusan yang terbaik setelah

melakukan pertimbangan sesuai dengan norma budi pekerti.

- 4) Anak mampu menggunakan pengalaman budi pekerti yang baik bagi pembentukan kesadaran dan pola perilaku yang berguna dan bertanggung jawab atas tindakannya.

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno, 2007:26). Melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Sudjana dalam Khilmiyah dkk (2005:99) Metode permainan peran (*role play*) merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan siswa untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat dalam kehidupan nyata.

Metode bermain peran mengajak siswa untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Kegiatan bermain peran terbukti efektif merangsang kualitas pemahaman siswa akan konsep, mematangkan keberanian berpendapat, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk menghubungkan semua fakta-fakta yang sudah dipelajarinya (Riana, 2010:4). Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial dan mampu berkomunikasi dengan individu lainnya. Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas.

Pengalaman belajar (*learning experience*) yang diharapkan adalah terjadinya aktivitas belajar yang tinggi dari siswa. Dalam pembelajaran, tidak cukup jika hanya menggunakan metode ceramah saja, pendidik dapat menggunakan metode pembelajaran yang lain seperti metode bermain peran. Menurut Winataputra (2007: 4.22), bermain peran (*role playing*) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi, sekelompok siswa melaksanakan sesuatu yang telah diarahkan guru.

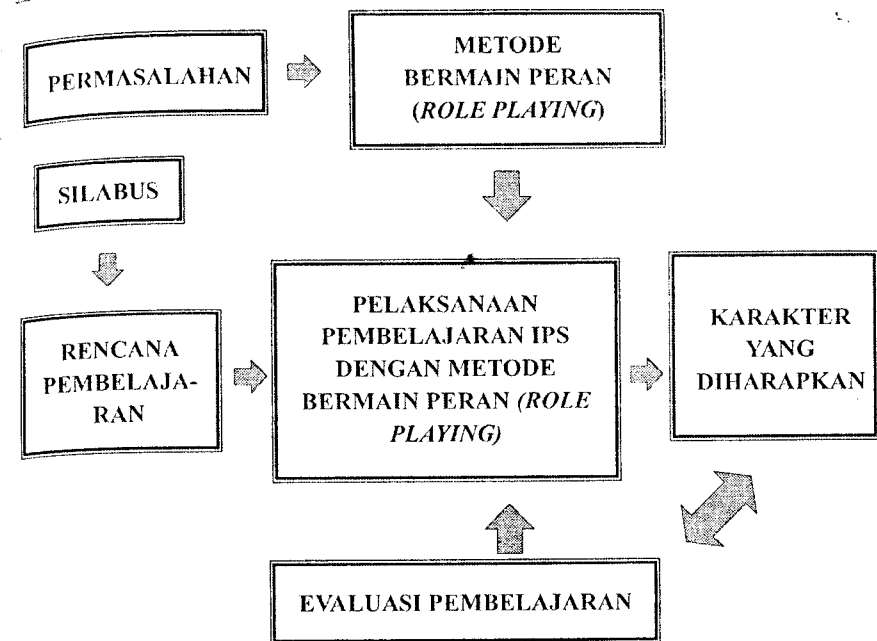
Tujuan dari penggunaan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

- 1.) Untuk motivasi siswa,
- 2.) Untuk menarik minat dan perhatian siswa,
- 3.) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak,
- 4.) Menarik siswa untuk bertanya,
- 5.) Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa,
- 6.) Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata,

### KERANGKA BERFIKIR

Metode *role playing* diyakini menjadi solusi untuk menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS di SD. Melalui metode bermain peran pembelajaran lebih menarik karena siswa dapat belajar dengan cara “mengalami sendiri” pengetahuan yang dimiliki sehingga siswa dapat menemukan konsep atau prinsip ilmu pengetahuan melalui kegiatan tersebut. Dengan demikian, karakter yang diharapkan muncul dari siswa dan pemahaman siswa terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akan baik.

Untuk memudahkan dalam pola berfikir, peneliti membuat kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka berfikir penelitian

### HIPOTESIS TINDAKAN

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa karakter siswa dalam pembelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui Metode Bermain Peran di kelas V SD N Prigelan Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2012/2013.

### METODOLOGI PENELITIAN

#### Pelaksanaan Penelitian

##### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Prigelan, Pituruh, Purworejo, Jawa tengah. Alasan dipilih sekolah ini sebagai tempat penelitian adalah karena merupakan sekolah yang dekat dengan kota kecamatan. Jarak dari ibu kota

kecamatan ke desa Prigelan kurang lebih berjarak 0,5 km ke arah timur.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus s.d. Oktober 2012. Hal ini sesuai materi yang diteliti adalah materi semester I tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari 2x pertemuan. Tiap pertemuan dilaksanakan 2 x 35 menit.

## 3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Prigelan, UPT P dan K Pituruh, Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki.

## 4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dikemas dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas ini disusun untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada di kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar menjadi meningkat (Wardani, 2008:1.4)

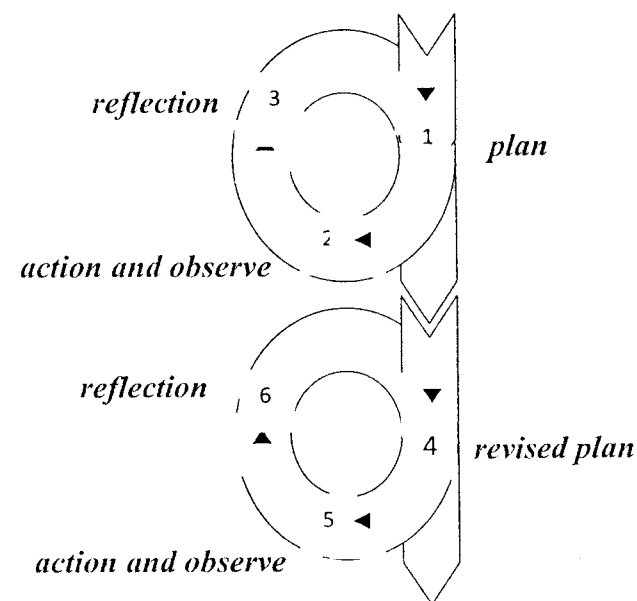
Penelitian tindakan (*action research*) menurut Sukmadinata (2010:56) merupakan penelitian yang diarahkan untuk mengadakan pemecahan masalah atau perbaikan. Penelitian ini difokuskan kepada perbaikan proses maupun peningkatan hasil kegiatan. Menurut Suryabrata (Purwanto, 2007: 172), penelitian tindakan mempunyai tujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan baru untuk memecahkan masalah dalam penerapan langsung di dunia kerja dan dunia aktual lainnya.

Penelitian tindakan kelas yaitu jenis penelitian suatu proses yang dilalui perorangan atau kelompok yang menghendaki perubahan dalam kondisi tertentu, dengan merancang, melaksanakan, dan mengklasifikasi tindakan secara kolaboratif dan partisipatif

antara peneliti dan guru dengan harapan dapat memecahkan masalah yang dihadapi (Sukamto, 1995:15).

Dalam penelitian ini terdiri atas dua siklus dengan menggunakan model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart pada dasarnya berupa untaian-untaian dimana suatu untaian tersebut terdiri dari empat komponen, yaitu:

- perencanaan "*plan*"
- tindakan "*action*"
- pengamatan "*observation*"
- refleksi "*reflection*".



**Gambar 2.** Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart  
(Kasbolah, 1999: 23)

Nazir (1988:94-96) mengemukakan bahwa tujuan penelitian tindakan kelas adalah:

1. Untuk memperoleh keterangan yang objektif dalam rangka membenarkan kebijakan atau kegiatan yang telah dibuat.
2. Untuk memberikan keterangan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk kegiatan atau tindakan yang akan datang.
3. Untuk memudahkan penundaan aksi, pengambilan tindakan, atau tidak mengambil tindakan apapun.
4. Untuk menstimulasikan pekerja-pekerja pelaksanaan program ke arah yang lebih dinamis serta lebih menggiatkan implikasi dari berbagai alat untuk mencapai tujuan.

### HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dimulai dengan observasi awal yang dilakukan pada hari senin tanggal 27 Agustus 2012, dilakukan diskusi awal dengan guru pelaksana mata pelajaran IPS, tentang penggunaan metode bermain peran dalam upaya peningkatan karakter siswa. Sesuai kesepakatan penelitian dibagi menjadi 3 tahap yaitu yaitu :

1. Tahap pra siklus, tanpa metode bermain peran
2. Siklus I, menggunakan metode bermain peran
3. Siklus II, menggunakan metode bermain peran

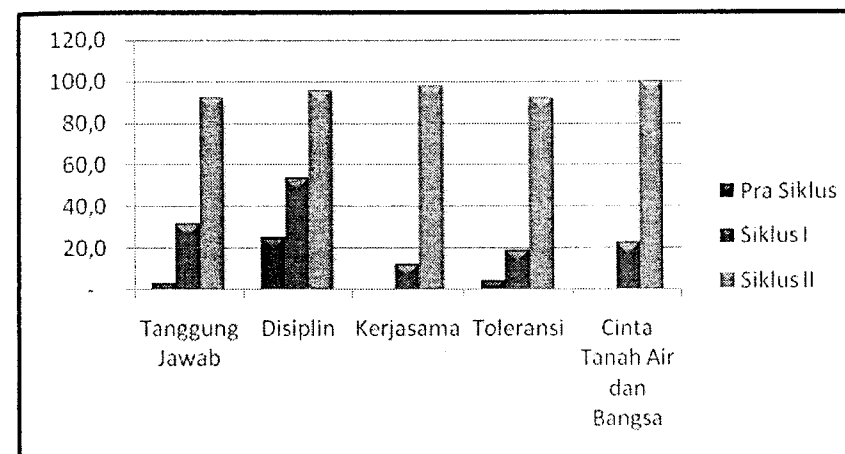
Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 10 September 2012 untuk kegiatan pra siklus. Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 17 September 2012, pertemuan kedua 24 September 2012. Siklus II pertemuan pertama tanggal 1 Oktober 2012, sedangkan pertemuan kedua tanggal 8 Oktober 2012.

Pada tiap-tiap siklus, peningkatan karakter siswa dapat dilihat dari frekuensi kategori belum muncul, mulai muncul, muncul dan konsisten. Artinya, karakter siswa pada setiap siklus dapat dibandingkan. Secara garis besar berdasarkan perbandingan karakter siswa pada setiap siklus adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Karakter Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas V SDN Prigelan (Jumlah Akumulasi Kategori Muncul dan Konsisten)

Karakter	Siklus			Peningkatan	
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Pra Siklus - Siklus I	Siklus I - Siklus II
Tanggung Jawab	3.4	31.8	92.0	28.4	60.2
Disiplin	25.0	53.4	95.5	28.4	42.0
Kerjasama	1.1	12.5	97.7	11.4	85.2
Toleransi	4.5	19.3	92.0	14.8	72.7
Cinta tanah air dan bangsa	0.0	22.7	100.0	22.7	77.3

Berdasarkan tabel 1 diketahui pada pra siklus karakter siswa kelas V SD Negeri Prigelan yang meliputi tanggung jawab, disiplin, kerjasama, dan toleransi maupun cinta tanah air masih rendah. Pada siklus I setelah menggunakan metode bermain peran karakter siswa sudah mulai meningkat secara signifikan. Bahkan pada siklus II karakter siswa untuk jumlah akumulasi kategori muncul dan konsisten sudah mencapai batas yang ditetapkan yaitu 75% sehingga penelitian tindakan kelas berhenti pada siklus II.



Gambar 3. Grafik Perbandingan Karakter Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dalam penerapan Metode Bermain Peran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pencapaian nilai karakter baik tanggung jawab, disiplin, kerjasama, toleransi, dan cinta tanah air dan bangsa masih rendah. Hal ini ditunjukkan pencapaian persentase masing-masing karakter untuk jumlah akumulatif kategori muncul (M) dan konsisten (K) masih rendah. Pada pra siklus persentase untuk kategori muncul (M) dan konsisten (K) pada karakter tanggung jawab 3,4% ; disiplin 25,0% ; kerjasama 1,1% ; toleransi 4,5% ; cinta tanah air dan bangsa 0%.
2. Hasil Penelitian Tindakan Kelas menunjukkan karakter siswa dalam pembelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran. Hal ini dapat dibuktikan sebagai berikut :
  - a) Karakter tanggung jawab mengalami peningkatan dari 3,4% pada pra siklus meningkat menjadi 31,8% pada siklus I dan 92,0% pada siklus II.
  - b) Karakter disiplin mengalami peningkatan dari 25% pada pra siklus meningkat menjadi 53,4% pada siklus I dan 95,5% pada siklus II.
  - c) Karakter kerjasama mengalami peningkatan dari 1,1% pada pra siklus meningkat menjadi 12,5% pada siklus I dan 97,7% pada siklus II.
  - d) Karakter toleransi mengalami peningkatan dari 4,5% pada pra siklus meningkat menjadi 19,3% pada siklus I dan 92,0% pada siklus II.
  - e) Karakter cinta tanah air mengalami peningkatan dari 0,0% pada pra siklus meningkat menjadi 22,7% pada siklus I dan 100% pada siklus II.

Pada pra siklus karakter siswa kelas V SD Negeri Prigelan yang meliputi tanggung jawab, disiplin, kerjasama, dan toleransi maupun cinta tanah air masih rendah. Pada siklus I setelah menggunakan metode bermain peran karakter siswa sudah mulai meningkatkan secara signifikan. Bahkan pada siklus II karakter siswa untuk jumlah

akumulasi kategori muncul dan konsisten sudah mencapai batas yang ditetapkan yaitu 75%. Dengan demikian metode bermain peran dapat dipergunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan karakter siswa.

## Saran

1. Untuk Guru
  - a. Untuk meningkatkan karakter siswa dalam pembelajaran IPS dengan metode bermain peran, siswa perlu dilatih bermain peran yang intensif oleh guru pelaksana, sehingga siswa lebih memahami dan hafal tokoh yang diperankan secara otomatis siswa akan lebih menjiwai watak tokoh yang diperankan, mampu saling bekerjasama, toleransi, lebih mencintai tanah air dan lebih bertanggung jawab saat pelaksanaan bermain peran.
  - b. Guru-guru IPS perlu melaksanakan PTK untuk meningkatkan karakter siswa dengan menggunakan metode yang lain dengan instrumen penelitian yang lebih lengkap.
  - c. Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan karakter perlu dilanjutkan secara terus menerus agar karakter siswa kelak lebih baik.
  - d. Penanaman karakter hendaknya diberikan kepada anak sejak dini, hal ini dimaksudkan agar nantinya anak tersebut memiliki budi pekerti yang luhur yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
2. Untuk Siswa
 

Pembelajaran dengan metode bermain peran agar dilaksanakan dengan sungguh-sungguh, dihayati dan dilaksanakan sesuai dengan tokoh yang diperankan.
3. Untuk Sekolah
 

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran memerlukan waktu yang panjang, oleh karena itu perlu penambahan waktu dalam pembelajaran melalui kegiatan ekstra kurikuler.



### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Munir. (2010). *Pendidikan Karakter Membangun Karakter Anak Sejak dari Rumah*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Depdiknas. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Furqon Hidayatullah, M, (2010). *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Jamal Ma'mur Asmani. (2011). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kasbolah E.S. Kasihani. 1998/1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Depdikbud.
- Majid, Abdul & Dian Andayani. (2012). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mikarsa, Hera Lestari; Taufik, A: & Prianto, P. L. (2007). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moleong, Lexy J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2011). *Manajemen pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. (2006). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan inovasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. (2011). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. (2007). *Metodologi penelitian Kuantitatif*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohinah M. Noor. (2012). *Mengembangkan Karakter Anak Secara Efektif di Sekolah dan di Rumah*. Yogyakarta: Pedagogia.

- Suharsimi Arikunto. (2010). *Proses penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Yogyakarta: Rineka cipta.
- Tim Penyusun. (2012). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wahyudin, Dinn; Supriadi; Ishak Abduhak. (2007). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Wardani, I.G.A.K.; Wihardit, K.; & Nasoetion, N. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin S., dkk. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin S., dkk. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.